

Manuel d'utilisation



Maxi ferme des découvertes

Imprimé en Chine
91-003061-002 FR

Chers parents,

*Chez **VTech**®, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à inciter Bébé à découvrir le monde qui l'entoure.*

*Toute la technologie et le sens de la pédagogie **VTech**® sont mis au service du développement de l'enfant : la découverte de son corps, sa relation au monde, le plaisir d'apprendre en jouant.*

*Chez **VTech**®, nous nous engageons à tout faire pour que les enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir en toute sérénité.*

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.

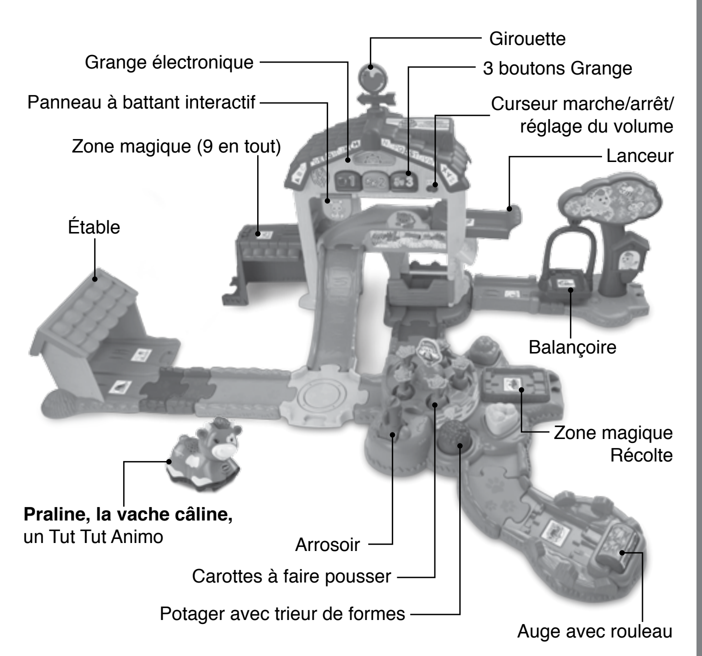
L'équipe VTech

Pour en savoir plus : www.vtech-jouets.com

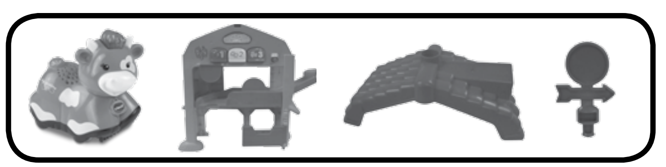
INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir la **Maxi ferme des découvertes** de **VTech**®. Félicitations !

Bienvenue dans la jolie ferme des **Tut Tut Animo** ! Votre enfant pourra entendre avec **Praline, la vache câline**, plein de chansons et de comptines et découvrir fruits et légumes. La **Maxi ferme des découvertes** est le lieu rêvé pour faire pousser les plus belles histoires !



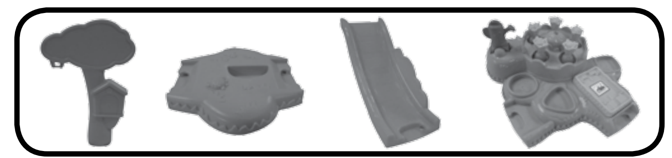
CONTENU DE LA BOÎTE



- Un **Tut Tut Animo** de **VTech**®, **Praline, la vache câline**
- Une grange électronique
- Un toit pour la grange
- Une girouette



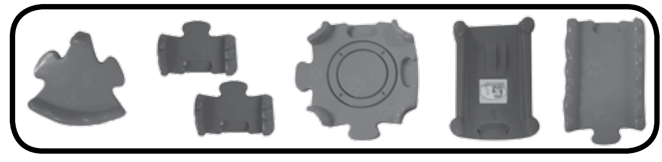
- Une base pour la grange avec zone magique
- Un poteau pour la grange
- Un appentis
- Un montant pour balançoire
- Un panier pour balançoire



- Un arbre
- Une base pour l'arbre
- Un toboggan
- Un potager surprise avec zone magique



- Un épouvantail
- Une auge avec rouleau
- Trois blocs
- Trois connecteurs mâle/mâle



- Un virage à 60° de type mâle
- Deux connecteurs de type mâle/femelle
- Un carrefour
- Une piste droite avec zone magique
- Une ligne droite simple



- Un toit pour l'étable
- Un mur pour l'étable
- Une base avec zones magiques pour l'étable
- Un manuel d’utilisation
- Un bon de garantie
- Deux planches d’autocollants

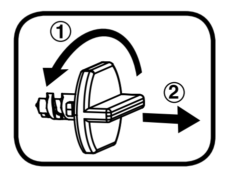
ATTENTION ! Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisationcar il comporte des informations importantes.

WARNING: All packing materials, such as tape, plastic sheets, packaging locks and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

NOTE: Please keep user's manual as it contains important information.

Pour retirer l'attache de la boîte :



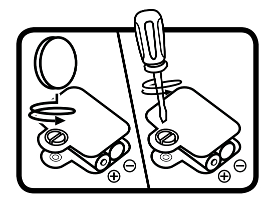
① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

② Retirer et jeter l'attache en plastique.

1. ALIMENTATION

1.1. INSTALLATION DES PILES DE LA VACHE

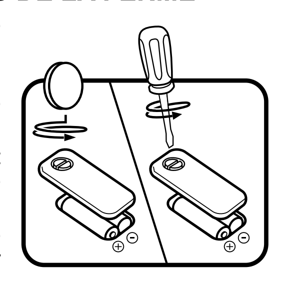
1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sous **Praline, la vache câline** à l'aide d'une pièce de monnaie ou d'un tournevis.
3. Insérer 2 piles LR03/AAA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.



4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles et s'assurer que la vis est bien serrée.

1.2. INSTALLATION DES PILES DE LA FERME

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé à l'arrière de la grange à l'aide d'une pièce de monnaie ou d'un tournevis.
3. Insérer 2 piles LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles et s'assurer que la vis est bien serrée.



1.3. MISE EN GARDE

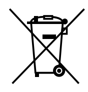
Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée.

- Utiliser des piles alcalines neuves pour des performances maximales.
- Seules des piles du type recommandé au point précédent doivent être utilisées.
- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs, ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Ne pas utiliser des piles ou des accumulateurs endommagés.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et –.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le –).
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.

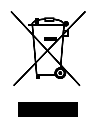
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.

Tri des produits et piles usagés

- Les jouets **VTech**® sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech**® vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.
- Le symbole de la poubelle barrée sur les produits et les piles ou sur leur emballage respectif indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé.



- Lorsque les symboles Hg, Cd ou Pb sont indiqués, cela signifie que la pile contient plus de mercure (Hg), cadmium (Cd) ou plomb (Pb) que la valeur spécifiée dans la Directive 2006/66/CE sur les piles et les accumulateurs.



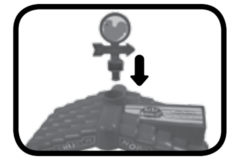
- La barre solide sous le symbole de la poubelle barrée indique que le produit a été placé sur le marché après le 13 août 2005.
- Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés.
- Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet http://www.corepile.fr.
- Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre service consommateurs.

2. ASSEMBLAGE

ATTENTION ! Ce jouet doit être assemblé par un adulte.

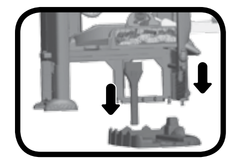
2.1. ASSEMBLAGE DE LA GRANGE

1. Insérer la girouette dans le toit de la grange puis emboîter ce dernier sur les murs de la grange comme indiqué.

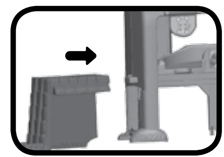




2. Insérer le pilier comme indiqué puis encastrer ensuite la grange sur sa base.

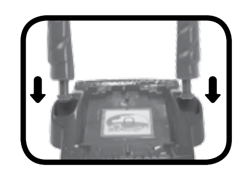


3. Ajouter ensuite l'appentis en l'emboîtant sur le côté de la grange.

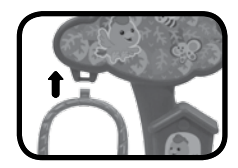


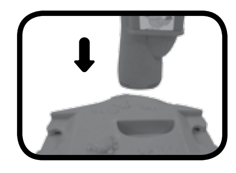
2.2. ASSEMBLAGE DE L'ARBRE

1. Encastrer les montants sur le panier de la balançoire jusqu'à entendre un « clic ». Une fois emboîtés ensemble, ces éléments ne peuvent plus être séparés.



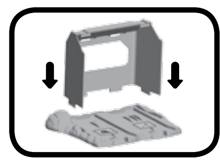
2. Emboîter la balançoire à son attache sur l'arbre jusqu’à entendre un « clic ». Insérer ensuite l'arbre dans sa base.

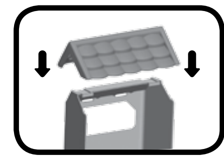




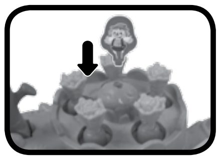
2.3. ASSEMBLAGE DE L'ÉTABLE ET DU POTAGER

1. Encastrer les murs de l'étable dans la base avec deux zones magiques. Emboîter ensuite le toit de l'étable comme indiqué.



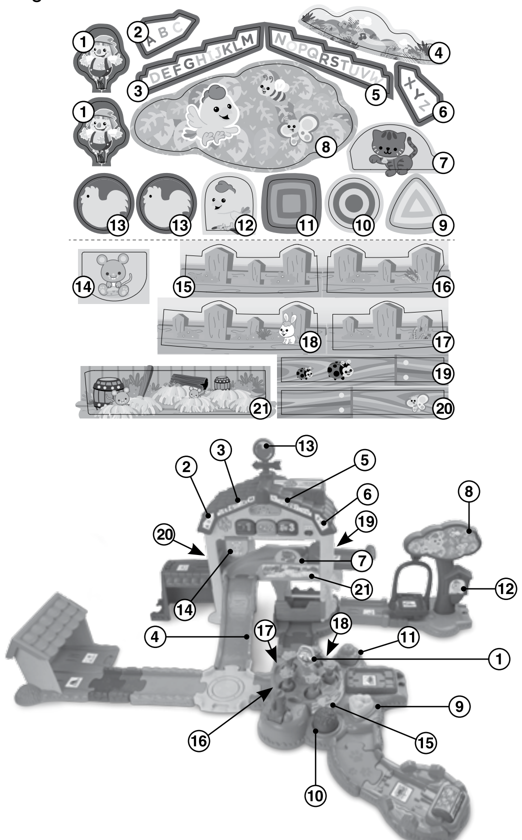


2. Insérer l'épouvantail au centre du potager comme indiqué.



2.4. MISE EN PLACE DES AUTOCOLLANTS

Coller soigneusement les autocollants selon les indications suivantes :



2.5. PLACE AU JEU !

Une fois toutes ces étapes effectuées, place au jeu ! Utilisez les différentes pistes incluses pour changer la disposition de la ferme ou connecter la **Maxi ferme des découvertes** à d'autres univers **Tut Tut Animo** (vendus séparément), comme le **Multipiste Aventures**, ou les univers **Tut Tut Bolides** pour agrandir l'espace de jeu et développer la créativité !

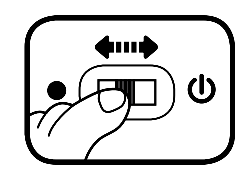
3. POUR COMMENCER À JOUER AVEC LA VACHE…

Attention ! Ce produit est actuellement en mode démonstration. Une fois déballé, veuillez éteindre puis remettre en marche ce jouet pour activer toutes ses fonctionnalités.

Note: This product is in a try-me mode in the packaging. After opening the package, turn the vehicle off and on again to proceed with normal play.

3.1. MARCHE/ARRÊT

Pour mettre en marche **Praline, la vache câline**, déplacer le curseur **Marche/ Arrêt** sur la position **Marche** (⏻). Pour éteindre le **Tut Tut Animo**, placer le curseur **Marche/Arrêt** sur la position **Arrêt** (●) .



3.2. ARRÊT AUTOMATIQUE

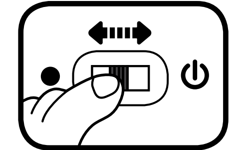
Si le jouet n'est pas activé pendant quelques secondes, **Praline, la vache câline**, invite votre enfant à jouer. S'il ne manipule toujours aucun bouton, le **Tut Tut Animo** s'éteint automatiquement.

Pour réactiver le **Tut Tut Animo**, il suffit d'appuyer sur le bouton lumineux ou de le faire rouler rapidement.

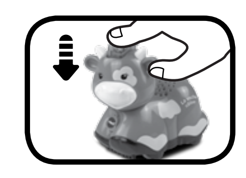
4. ACTIVITÉS AVEC LA VACHE

Lorsque votre enfant joue avec **Praline, la vache câline**, la lumière clignote en rythme avec les sons.

1. Déplacer le curseur sur la position **Marche** (⏻). Votre enfant entend une chanson, une phrase et un effet sonore.



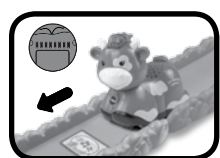
2. Appuyer à plusieurs reprises sur le **bouton lumineux Houpette** pour entendre des effets sonores très réalistes, 3 chansons et différentes phrases.



3. Faire rouler le **Tut Tut Animo** pour déclencher des effets sonores et les 6 mélodies.



4. **Praline, la vache câline**, interagit avec les zones magiques situées sur certains univers **Tut Tut Animo** et **Tut Tut Bolides** (vendus séparément) avec des phrases et sons rigolos supplémentaires. Pour déclencher les réponses, faire rouler ou placer le **Tut Tut Animo** sur les zones de détection.



5. POUR COMMENCER À JOUER AVEC LA GRANGE…

5.1. CURSEUR MARCHE/ARRÊT/RÉGLAGE DU VOLUME



Pour mettre en marche la **Maxi ferme des découvertes**, déplacer le curseur **Marche/Arrêt/Réglage du volume** sur la position (🔉) pour un **volume faible** ou sur la position (🔊) pour un **volume fort**. Pour éteindre la **Maxi ferme des découvertes**, déplacer le curseur **Marche/Arrêt/Réglage du volume** sur la position **Arrêt** (●).

5.2. ARRÊT AUTOMATIQUE

Si le jouet n'est pas activé pendant quelques secondes, la grange électronique invite votre enfant à jouer. S'il ne manipule toujours aucun bouton ou curseur, la grange électronique s'éteint automatiquement. Pour réactiver le jouet, il suffit d'appuyer sur un bouton, de déplacer un curseur, ou de pousser le panneau à battant Souris.

6. ACTIVITÉS AVEC LA FERME

Lorsque votre enfant joue avec la grange de la **Maxi ferme des découvertes**, la lumière clignote en rythme avec les sons.

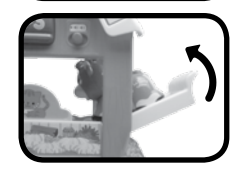
1. Mettre en marche la **Maxi ferme des découvertes** en déplaçant le curseur **Marche/Arrêt/Réglage du volume** sur l'un des deux réglages de volume. Votre enfant entend une chanson et une phrase qui l'encourage à jouer.



2. Appuyer sur les **trois boutons** pour découvrir le nom des fruits et légumes représentés, leur couleur et leur nombre, ainsi qu'une chanson en rapport ou des mélodies. Appuyer sur d'autres boutons lorsqu'une mélodie est jouée ajoute des effets sonores amusants.



3. Placer la vache sur le lanceur à l'étage de la grange et le soulever pour voir le **Tut Tut Animo** actionner le panneau battant interactif et dévaler le toboggan.



4. Placer la vache sur la zone magique de l'appentis pour entendre de la musique.



5. Placer un **Tut Tut Animo** sur la balançoire pour entendre sa réaction.



6. Placer un Tut Tut Animo sur la zone magique du **potager** pour déclencher une phrase ou des sons rigolos. Actionner **l'arrosoir** pour faire pousser les carottes du potager. Les carottes auront terminé leur croissance après trois arrosages. Appuyer sur le gros bouton **Récolte** pour faire disparaître sous terre les carottes et recommencer le cycle. Utiliser les trois blocs dans le **trieur de formes**.



7. Tourner le rouleau pour choisir la nourriture proposée dans l'auge.



8. La vache interagit avec les zones magiques de la **Maxi ferme des découvertes** ou d'autres univers **Tut Tut Animo** (vendus séparément) grâce aux petites dents situées sous elle.

   Placer ou faire rouler la vache sur les 9 zones magiques de la **Maxi ferme des découvertes** pour déclencher des phrases supplémentaires, de la musique et des sons rigolos. Un bon positionnement facilite la reconnaissance.







7. PAROLES DES CHANSONS DE LA FERME

Chanson 1 (sur l'air de *Sing a song a sixpence)*

« Bienvenue dans la ferme des Tut Tut Animo !
Ici nous semons, cultivons et récoltons,
Bienvenue dans la ferme des Tut Tut Animo !
Les plus beaux légumes et fruits quelle que soit la saison ! »

Chanson 2 *(Pomme de reinette)*

« Pomme de reinette et pomme d'api,
Tapis tapis rouge,
Pomme de reinette et pomme d'api,
Tapis tapis gris ! »

Chanson 3 *(Savez vous planter les choux)*

« Savez vous planter les choux
À la mode, à la mode,
Savez vous planter les choux
À la mode de chez nous ? »

Chanson 4 *(Pêche, pomme, poire, abricot)*

« Pêche, pomme, poire, abricot,
Y en a une, y en a une,
Pêche, pomme, poire, abricot,
Y en a une qui est en trop :
C'est l'abricot ! »

8. LISTE DES MÉLODIES DE LA FERME

1. *Le petit ver de terre*
2. *J'ai descendu dans mon jardin*
3. *Une souris verte*
4. *Chicken reel*
5. *Old Macdonald had a farm*
6. *Il était une fermière*
7. *Three little kittens*
8. *La laine des moutons*
9. *La Mère Michel*
10. *This little piggy*
11. *La ronde des légumes*
12. *Tourne petit moulin*
13. *Turkey in the straw*
14. *Alouette, gentille alouette*
15. *Le Printemps (Les quatre saisons) - Vivaldi*

9. PAROLES DES CHANSONS DE LA VACHE

Chanson 1 (sur l'air de *Savez vous planter les choux)*

« Les vaches font des bisous,
Sur l'museau, sur l'museau,
Les vaches font des bisous,
Sur l'museau et dans le cou ! »

Chanson 2 (sur l'air de *Tous les animaux du monde)*

« Les vaches broutent d'un air serein,
À leurs veau font des câlins,
Mais si on les contrarie,
Elles peuvent vous faire des vacheries ! »

Chanson 3 *(Dans la ferme de Mathurin)*

« Dans la ferme de Mathurin, i a i a o.
Y a des centaines de vaches, i a i a o.
Y a des meuh par-ci, y a des meuh par-là,
Ici des meuh, par-là des meuh,
Partout des meuh, meuh, meuh…
Dans la ferme de Mathurin,
Chacun son refrain ! »

10. LISTE DES MÉLODIES DE LA VACHE

1. Happy Farmer - Schumann
2. Mi granja
3. Le fermier dans son pré
4. Entre le bœuf et l'âne gris
5. All Through the Night
6. Rêve d'amour - Liszt

11. ENTRETIEN

1. Ne pas mettre les jouets dans une machine à laver. La **Maxi ferme des découvertes** et **Praline, la vache câline** sont lavables uniquement en surface.
2. Pour nettoyer la **Maxi ferme des découvertes** et **Praline, la vache câline**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
3. Éviter toute exposition prolongée de la **Maxi ferme des découvertes** et de **Praline, la vache câline** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
4. Entreposer la **Maxi ferme des découvertes** et **Praline, la vache câline** dans un endroit sec.
5. Ces jouets sont fabriqués avec des matériaux résistants. Néanmoins, leur éviter les chocs contre des surfaces dures.

12. SERVICE CONSOMMATEURS

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre Service Consommateurs :

- Par téléphone au 0 820 06 3000 (0,12 €/min).
- Via notre site Internet www.vtech-jouets.com - Rubrique « Assistance ».

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jouet ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux droits et libertés individuels.

